

SEQUENZA PRE-PARTITA

• **BENEFICI PER AVERE UNO STADIO DI CASA CON UN ACCORDO DI RESIDENZA**

Verificare se una o entrambe le squadre hanno uno Stadio di Residenza. Se la hanno, entrambi gli Allenatori Capo tirano un D6 ritirando i pareggi. L'Allenatore Capo che vince il Roll-off, tira poi i dadi sulla tabella della Scelta Casuale dello Stadio. Se il risultato è 6-8 la partita si disputa in uno stadio normale senza attributi. Altrimenti può decidere di giocare nello Stadio di Casa (con i propri attributi) invece che giocare in una delle altre categorie ottenute come risultato. Se in Lega, la stessa squadra avversaria può essere incontrata una sola volta nel proprio Stadio di Casa. Per giocare in uno stadio con un accordo di Residenza si applicano i seguenti benefici:

- Applicare un modificatore +1 al tiro del D3 per il Fan Factor.
- La squadra avversaria che gioca in uno stadio di residenza dell'altra squadra ottiene 50.000 gp aggiuntivi nel Borsellino.
- Se un giocatore della squadra di casa è spinto fra la Folla, tirare un D6. Con un risultato di 5+ viene salvaguardato dai tifosi amici e posizionato direttamente nello spazio Riserve della Panchina.

• **SCelta CASUALE DELLO STADIO**

Tirare 2D6 sulla tabella della Scelta Casuale dello Stadio per vedere a quale categoria appartiene lo stadio dove si giocherà.

1. **DETERMINA IL NUMERO DEI TIFOSI**

Entrambi gli Allenatori tirano un D3 e lo aggiungono al valore dei loro Tifosi Sfegatati. La somma determina il Fan Factor di ogni squadra.

2. **TIRA SULLA TABELLA DEL CLIMA**

Entrambi gli Allenatori Capo tirano un D6 e consultano il totale sulla tabella del Clima per determinare come sarà il tempo durante la partita.

3. **INGAGGIA JOURNEYMEN**

4. **SCEGLI GLI INCENTIVI**

Ogni squadra può spendere pezzi d'oro dal proprio Tesoro per acquistare qualsiasi incentivo elencato in basso. Se una squadra ha ricevuto Oro per il Borsellino (**Petty Cash**) può aggiungere pezzi d'oro dal proprio Tesoro, che vengono immediatamente decurtati dallo stesso.

Se si sta giocando in uno Stadio di Lusso con attributo "Famoso per lo Spettacolo" ad entrambi gli Allenatori sono assegnati dei gp aggiuntivi sotto forma di Borsellino (**Petty Cash**) da poter spendere in Incentivi per la partita a venire. Per determinare quanto, ogni Allenatore tira un D6. I due risultati vengono sommati insieme e moltiplicati per 10.000. Ogni squadra guadagna quella cifra in gp come Borsellino.

Gli incentivi sono scelti dalla seguente lista:

- 0-2 Fusti di Bloodweiser (**Bloodweiser Kegs**) – 50.000 gp l'uno
- 0-3 Mazzette (**Bribes**) – 100.000 gp l'una (*50.000 gp solo squadre soggette alle regole speciali *Bribery and Corruption*)
- 0-8 Allenamenti Intensivi (**Extra Team Training**) – 100.000 gp l'uno
- 0-1 Capocuoco Halfling* (**Halfling Master Chef**) - 300.000 gp (*100.000 solo squadre soggette alle regole speciali *Halfling Thimble Cup*)
- Mercenari (illimitati) – prezzi vari; o Mercenari Favolosi Battitori Liberi (**Fabulous Freebooter**) – prezzi vari;
- 0-2 Star Players – prezzi vari
- 0-2 Apotecari nomadi (**Wandering Apothecaries**) – 100.000 gp l'uno
- 0-1 Assistente Mortuario (**Mortuary Assistant**) - 100.000 gp (solo squadre soggette alle regole speciali per la zona *Sylvanian Spotlight*)
- 0-1 Dottore della Peste (**Plague Doctor**) - 100.000 gp (solo squadre soggette alle regole speciali *Favoured of Nurgle*)
- 0-1 Esordienti Ribelli (**Riotous Rookies**) - 100.000 gp (solo squadre soggette alle regole speciali *Low Cost Linemen*)
- 0-5 carte Special Play – 100.000 gp l'una
- 0-2 Staff di Allenamento Famigerati (**(In)Famous Coching Staff**) – prezzi vari
- Altri Incentivi – prezzi e quantità varie
- 0-1 Mago del Clima (**Weather Mage**) – 30.000 gp
- 0-1 Mago – prezzi vari
- 0-1 Arbitro Imparziale (**Biased Referee**) – prezzi vari
- 0-4 Cheerleader dell'Agenzia Interinale (**Temp Agency Cherleader**) – 20.000 gp l'una
- 0-3 Assistenti Allenatori Part-Time (**Part-time Assistant Coaches**) – 20.000 gp l'uno
- 0-1 Gigante Mercenario (**Giant**) – 350.000 gp

Dopo aver acquistato gli Incentivi si ricalcola il Valore Corrente della Squadra (**CTV**). Se a questo punto una delle due squadre ha il CTV più basso dell'altra, viene definita Sfavorita (**Underdog**) ed il suo Allenatore Capo può appellarsi all'intervento divino tirando sulla tabella della Preghiera a Nuffle del passo 5.

5. **LA PREGHIERA A NUFFLE**

L'allenatore tira sulla Tabella della Preghiera a Nuffle una volta per ogni 50.000 gp di differenza di CTV.

6. **TIRA PER IL CALCIO D'INIZIO**

Gli Allenatori Capo tirano una moneta o un dado e il vincitore decide se calcia o riceve nel primo drive.

SEQUENZA POST-PARTITA

1 AGGIORNARE RISULTATI E RICOMPENSE

- Alla fine della partita ogni Allenatore Capo registra il risultato (Vittoria, Sconfitta o Pareggio).
- Quanti Touchdown sono state segnati (per ogni squadra).
- Quante Casualties sono state inflitte (contano solo quelle che generano SPP come descritto al punto 3).
- Quanti Punti Lega sono stati ottenuti.
- Rimozione dal Roster di Squadra dei giocatori Morti.

RICOMPENSE

Alla fine di ogni partita, ogni squadra riceve un premio in denaro offerto dallo stadio dove si è svolta. Il premio si calcola così:

- Dividere il numero totale dei Tifosi Partecipanti (*Fan Attendance*) per due.
- Aggiungere il numero dei Touchdown segnati dalla propria squadra.
- Moltiplicare il totale per 10.000.
- Se si affida ad uno Sponsor Occasionale guadagna 1D6 x 10.000 gp addizionali. Poi tira un D6, e applica il risultato.
- Se ha uno Sponsor Continuativo guadagna 1D3 x 10.000 gp addizionali. Poi tira un D6, applica il risultato e decide se mantenere o no lo Sponsor Continuativo. Se rinuncia allo Sponsor Continuativo, cancellarlo dal Roster di Squadra.
- In questa fase si può rinunciare anche agli Sponsors Maggiori. Fintanto che una squadra è sponsorizzata dallo Sponsor Maggiore Farblast & Figli, le ricompense dopo ogni partita sono ridotte di 20.000 gp a causa dell'aumento dei premi assicurativi delle partite.
- Se si è giocato in uno Stadio di Lusso con l'attributo "Chioschi Integrati del Merchandise" entrambe le squadre guadagnano 1D3 x 10.000 gp addizionali.
- Se si è giocato in uno Stadio Grezzo & Pronto con l'attributo "In Cerca di Visibilità", ogni squadra riceve 1D6 x 10.000 gp addizionali in ricompense (effettua un tiro e applica il risultato a entrambe le squadre).
- Quando una squadra gioca nello stadio di proprietà e vince, le ricompense sono aumentate di 1D3 x 10.000 gp. Se gioca nello stadio di proprietà e perde, le ricompense sono diminuite di 1D3 x 10.000 gp.
- Se è riuscita a vendere un Pallone Tempestato di Gemme (risultato di 5+ dopo il Touchdown), ottiene 1D6x10.000 gp addizionali.

Questo è il valore del premio in denaro ottenuto dalla propria squadra, viene registrato sotto la voce Ricompense del Report Partita ed immediatamente aggiunto al Tesoro di Squadra.

Se una squadra "concede" il totale dei Tifosi Partecipanti non viene diviso per due ma l'intero ammontare è assegnato alla squadra che ha vinto.

TIFOSI PARTECIPANTI

Viene calcolato sommando insieme il Fan Factor di entrambe le squadre per determinare il numero totale dei tifosi presenti.

OTTENERE UN ACCORDO DI RESIDENZA IN UNO STADIO

Alla fine di ogni partita, ogni squadra può cercare di ottenere un accordo di Residenza per lo stadio dove ha appena giocato. Se lo ottiene annotarlo nel proprio Roster di Squadra e comunicarlo al Commissario di Lega.

2 AGGIORNA I TIFOSI SFEGATATI

Un buon risultato può vedere aumentare il numero dei tifosi che seguono la squadra, con un relativo incremento delle finanze della squadra stessa.

- Se la tua squadra ha vinto la partita tirare un D6. Se il risultato è uguale o più alto del tuo attuale valore di Tifosi Sfegatati, aumentare questo valore di 1.
- Se la tua squadra ha perso la partita tirare un D6. Se il risultato è minore del tuo attuale valore di Tifosi Sfegatati, diminuire questo valore di 1.
- Se il risultato è un pareggio, nessuna squadra vedrà aumentare o diminuire il proprio valore di Tifosi Sfegatati.

3 AVANZAMENTO DEI GIOCATORI

Una volta determinato il MVP e contati gli SPP fatti dai vari giocatori, i giocatori che hanno un sufficiente numero di SPP li possono spendere per guadagnare avanzamenti. Il costo dei singoli avanzamenti è indicato sulla Tabella degli Avanzamenti.

4 INGAGGIA, LICENZA E TEMPORANEAMENTE RITIRATI

Durante questa fase una squadra può:

- Se ha un accordo di Residenza per uno Stadio di Casa e ha perso la partita (non importa in quale stadio ha giocato la partita) tirare un D6 per vedere se perde l'accordo di Residenza (se lo Stadio di Casa è di proprietà non lo perderà mai).
- Se ha un accordo di Residenza (non importa in quale stadio ha giocato la partita) può acquistare il suo Stadio di Casa o fare dei pagamenti parziali per il suo acquisto futuro.
- Può vendere lo Stadio di Casa di sua proprietà (non importa in quale stadio ha giocato la partita).
- Può cercare di trovare uno Sponsor prima che qualsiasi giocatore o Staff di Bordo Campo sia ingaggiato o licenziato. Se lo trova, annotarlo nel Roster di Squadra.
- Può spendere l'oro del suo Tesoro per comprare nuovi giocatori e Staff di Bordo Campo, aumentando il suo CTV di conseguenza.
- Può licenziare i giocatori e lo Staff di Bordo Campo non più graditi, diminuendo il suo CTV di conseguenza.
- Può acquistare Re-roll di Squadra aggiuntivi. Acquistare un Re-roll costa il doppio della cifra indicata nella lista di squadra, ma si aggiunge solo il costo base (non doppio) al valore totale della squadra. In questa fase può anche rimuovere qualsiasi Re-roll di Squadra dal Roster di Squadra se desiderato.
- Se ha nel proprio Roster di Squadra dei Journeymen/Vagabondi, l'Allenatore Capo deve licenziarli o ingaggiarli permanentemente. Nota che una squadra deve avere meno di 16 giocatori sul Roster di Squadra per poter ingaggiare Journeymen. Se ingaggiato, un Journeymen perde l'abilità Loner ma può mantenere gli eventuali SPP guadagnati o le Abilità ricevute dai tiri sulla tabella degli Avanzamenti.

TEMPORANEAMENTE RITIRATO

Durante questa fase ad un giocatore che ha subito un Infortunio Persistente (*Lasting Injury*) può essere concesso del tempo per guarirsi ed essere disponibile nella prossima stagione nel caso si voglia rischierare la stessa squadra.

Quando un giocatore si ritira temporaneamente (*TR*) apporre una nota nella rispettiva casella del Roster di Squadra. Rimane comunque un membro della squadra e non viene cancellato dal Roster di Squadra. Non può più prendere parte a nessuna partita di quella stagione, ma conta sempre ai fini del numero massimo di giocatori disponibili per quel ruolo e per il numero massimo di 16 giocatori. Inoltre mentre il suo Valore Corrente è conteggiato quando si considera il valore di squadra, non lo è quando si considera il CTV.

5 ERRORI COSTOSI

Se una squadra ha almeno 100.000 gp nel proprio Tesoro, il suo Allenatore Capo deve tirare per gli Errori Costosi.

6 PREPARARSI PER LA PROSSIMA PARTITA

Calcola il valore di squadra (*Team Value*) e il CTV e appuntalo sul tuo Roster di Squadra.

Il valore della squadra viene calcolato sommando il valore dei giocatori (inclusi i valori extra per i miglioramenti), Staff di Bordo Campo, Re-roll di Squadra.

Il CTV viene calcolato togliendo il valore di qualsiasi giocatore che sarà costretto a saltare la prossima partita a causa di un Infortunio (*MNG*). Ricordarsi di aggiungere il valore corrente di ogni giocatore che ha saltato questa partita.

